

# Alex Kidd

## High-Tech World





# Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho ALEX KIDD: HIGH-TECH WORLD no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, aperte o Botão 1 ou 2.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



# Alex Kidd: High-Tech World

Você é Alex Kidd, o príncipe herdeiro do planeta Redaxian.

Você é conhecido por vários apelidos, tais como herói, almodinha e garotinho corajoso! Mas você será sempre um garoto!

Por isso você ficou todo excitado, quando seu velho amigo Paul falou a respeito do mais novo e fantástico fliperama, o mundo High-Tech (High-Tech World). Não é muito longe — logo depois da floresta, fora da cidade. Depois de Paul ter lhe falado sobre os novos jogos, ele disse alguma coisa a respeito de um mapa com todas as indicações de como chegar lá. O problema é que o mapa foi rasgado em oito pedaços, escondido em diferentes locais do castelo! Quem teria feito isso? Paul, naturalmente. Às vezes ele é muito safado!

Eis um novo desafio para Alex! Você deve encontrar os oito pedaços do mapa, atravessar a floresta, encontrar um passe de viagem e atravessar a cidade até os fliperames, antes que ele feche às 17:00 h. O que? Já são 9:00 h? Vamos embora... cada minuto é essencial!

# Assuma o controle



Botão Direcional  
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Alex Kidd: High-Tech World, desenvolve-se em dois modos diferentes: *Cenas de Aventura* e *Cenas de Ação*. O joystick trabalha de forma diferente para cada tipo de cena.

## Cenas de Aventura

### Castelo e Cidade

**Botão D:** Move Alex para a direita e para a esquerda. Move o cursor.

**PARA CIMA:** Para subir escadas.  
Entrar em habitações/edifícios.  
Examinar objetos.

**PARA BAIXO:** Para descer escadas.

**Botão 1:** Muda a tela GAME e a tela MAP/INVENTORY.

**Botão 2:** Faz avançarem as telas de mensagens. Confirma as seleções do cursor.

## Cenas de ação

### A Floresta

**Botão De Movimento:** Alex para a direita ou para a esquerda.

**Botão 1:** Salta (Alex poderá saltar mais alto se o botão for mantido pressionado).

**Botão 2:** Arremessa estelas.

## Objetivo

O objetivo de Alex Kidd: High-Tech World é chegar aos Ilpernias do High-Tech World antes de ele fechar às 17:00 h.

Para consegui-lo, você deve realizar três tarefas:

1. Encontrar os oito pedaços do mapa.
2. Lutar contra os Nirpas que infestam o bosque.
3. Pegar o passe de viagem nos limites da cidade e chegar aos Ilpernias antes que feche.

# Fim do jogo

Você começa o jogo com uma vida. Se você a perder, o jogo termina. Você pode perder a vida no castelo ou na cidade por uma desgraça.

Você pode perder a vida na floresta se for atingido pelo Ninja Shuriken ou se cair na água.

O jogo terminará automaticamente quando o temporizador chegar às 17:00 h.

Mas... caso isto aconteça fora do castelo, você poderá continuar no jogo no começo da área onde perdeu a vida, selecionando o comando **RESUME**.

## E vamos começar!

Existem duas formas de começar o jogo: desde o início ou utilizando uma senha. As opções são apresentadas quando você pressiona o **Botão 1** ou **2** enquanto aparece a tela de apresentação.



Faça a sua escolha com o **Botão D** e pressione o **Botão 2** para confirmá-la.

**Nota:** Quando o jogo termina na floresta ou na cidade, a tela que aparecerá a seguir, será START/RESUME. Escolhendo RESUME sem ter desligado o jogo, você será levado ao início da cena da floresta sem que precise dar a senha.

## Senhas

Você receberá uma senha ao sair do castelo. Para utilizá-la a fim de voltar ao jogo, selecione RESUME A GAME e pressione o Botão 2. Você verá então a tela da senha.



Utilize o Botão D para escolher os símbolos apropriados, movimentando a joia para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda. Pressione o Botão 2 para confirmá-los, ou o Botão 1 para cancelá-los. Caso a senha

Kfo Yt NpLRZ



que você escolheu não estiver correta, você receberá a mensagem "WRONG" (errado) e você voltará à tela inicial. Se isto acontecer, confira a sua contra-senha antes de entrar novamente.

Quando a contra-senha estiver correta, o jogo deverá ser reiniciado no começo da floresta.

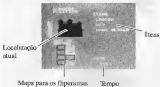
## No castelo de Alex

No castelo você deve encontrar os oito pedaços do mapa que Alex necessita para chegar aos fliperamas. Os pedaços estão espalhados por todo o castelo... nos lugares mais incríveis!

Para encontrar o mapa, colha informações com as pessoas que você encontrar no castelo. Às vezes poderão lhe dar alguma dica!

Lembre-se... o jogo terminará se você for pego pelas pequenas armadilhas que estão espalhadas por todo o castelo!

# Tela do mapa



Quando estiver no castelo, pressione o Botão 1 para fazer aparecer a tela do mapa, que fornecerá a você importantes informações sobre o seu progresso no jogo: itens encontrados, localização atual e tempo.

**Localização atual (current position):** Mostra exatamente em que lugar do castelo você se encontra.

**Mapa para os fliperamas (map to the acadeje):** Mostra quantos pedaços do mapa você possui.

**Tempo (time):** Mostra as horas.

Lembre-se: você tem até as 17:00 h. para chegar até os fliperamas.

# Em pleno jogo

No castelo você deverá subir e descer degraus, escadas, além de entrar em aposentos.



**Para subir degraus:**  
Coloque Alex de frente para o degrau e pressione o Botão D para cima.



**Para descer degraus:**  
Coloque Alex de frente para o corrimão e pressione para baixo para descer.



Para subir ou descer escadas Coloque Alex de frente para a escada e pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para fixá-lo subir ou descer.



Para entrar num apartamento Coloque Alex de frente para as portas e pressione o **Botão D** para cima.

Nota: O relógio avança 5 minutos cada vez que você entra num apartamento.

**Dentro dos apartamentos:**  
Quando você entrar num apartamento, verá uma mensagem na parte inferior da tela.  
Pressione o **Botão 2** para ler a mensagem avançar ou para continuar a conversar com as pessoas que se encontram no local



### Investigando as fontes

Caso você queira mais informações sobre alguma coisa que você encontrar num aposento ou corredor, coloque Alex de frente para o objeto e pressione o Botão D para cima.

Lê a mensagem na parte inferior da tela e utilize o Botão D para escolher opções quando necessário.



### Testes

Até príncipes herdeiros têm de ir à escola! Mary, a governanta, é também a professora. E surpresa... hoje é dia de prova!

Utilize o Botão D para escolher as respostas que

você considerar certas no teste de múltipla escolha, e pressione o Botão Z para confirmá-las. Se você se sair bem, talvez Mary possa ajudá-lo. Se não... diga apenas que a Mary é uma professora muito exigente.



## Na floresta

Depois do castelo, Alex deverá encontrar seu caminho através da floresta, em direção à cidade. A floresta está cheia de ninjas, acuris, todos esperando acertar Alex com suas estrelas voadoras!

Se Alex for tocado por um ninja ou atingido por suas estrelas voadoras, o jogo acabará. Mas Alex tem o poder de combatê-los. Nenhum príncipe em seu juízo perfeito viajaria através das florestas infestadas de ninjas sem as suas próprias estrelas voadoras! Pressione o Botão 1 para lançar as estrelas e o Botão 2 para pular.



Pontos de ouro (Gold Points) (GP)

# GP

Existem muitas moedas de GP espalhadas pela floresta. Pegue as moedas com Alex. Quanto mais você tiver, mais coisas poderá comprar na cidade.

## A cidade



Para chegar à cidade onde está o mundo High-Tech (High-Tech World), você necessita de um passe de viagem. Você pode consegui-lo na cidade... se for esperto o suficiente para encontrá-lo.

Enquanto você conversa com as pessoas da cidade, faz compras e vende bens, você obterá dicas sobre como conseguir um passe de viagem.

Se você chegar perto o suficiente das pessoas nas lojas, poderá conversar com elas. Para escolher uma mercadoria utilize o **Botão D**. Para confirmá-la utilize o **Botão 2**.

Na cidade, para ficar informado das suas possessões, pressione o **Botão 1**. Pressionando-o novamente, você voltará ao jogo.

Nota: Como no castelo, à entrada nas lojas ou na passagem de portas, o relógio avançará 5 minutos.

## O checkpoint



Se você conseguir passar pelo checkpoint, você terá vencido o jogo! Mas você não poderá passar a menos que possua um passe de viagem.



# Algumas pessoas que você conhecerá



**Alex Kidd**

Herói, príncipe herdeiro, e um bom garoto de orelhas grandes! Ele quer ir para o novo mundo High-Tech.



**Alex's Papa**

Um homem despreocupado. Às vezes ele é um tanto esquisito.



**Spot**

O cachorro do Alex, naturalmente.



**Alex's Mama**

Uma simpática senhora. Mas é bom não aborrecê-la.



**Rackwell**

Um bom amigo de Alex. Às vezes ele dá um bom conselho.



**Mary**

A governanta do castelo e professora. Está na hora do teste, Alex!



**John**

O guarda da biblioteca. John é um agradável companheiro que poderá ajudá-lo... se você souber o que está procurando.



**James**

É o mordomo do castelo. Quando sente frio, ele queima coisas para se aquecer.



**Paul**

O garoto que  
rugeu o mapa!  
Ele é um bom  
amigo, às vezes...  
e um sábio  
quase sempre!



**Barbara**

É uma das  
damas da corte,  
que gosta de ler  
e cozinhar!



**Tom e Mark**

Eles aparecem  
apenas por um  
instante. Mas  
onde e quando?



**Bob**

O guarda dos  
portões. É um  
bom amigo de  
Alex, mas  
obedece a  
palavra do rei,  
mantendo os  
portões fechados

## Dicas úteis

- Lembre sempre que este é um jogo com limite de tempo.  
Fique de olho no relógio.
- Existe uma certa ordem para obter o mapa e os itens necessários na cidade. Anote onde você encontra as coisas durante o jogo, para futuras referências.
- Você poderá obter uma nova informação entrando num aposento mais tarde, mas é bom lembrar que, cada vez que você entra num aposento, perde 5 minutos.
- Leia os sinais que você encontrar nas paredes. Eles às vezes contêm dicas que podem ajudá-lo a ganhar o jogo.
- Nem todos na cidade vão lhe dizer a verdade!
- Quem são Tom e Mark? Onde e quando eles aparecem?  
E o que eles têm que ver com "45 from 30"?
- Na cidade, estar no lugar certo, na hora certa, é muito importante!
- Faça mapas de onde você encontrou objetos no castelo e na cidade!

# Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

# Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprovando a compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

### TEC TOY

Nº 0211536462

REGISTRO DE PROTEÇÃO À PROPRIEDADE INTELECTUAL

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA

Rua do Torquato Tapajós, 5408 — Barra Florim — Manaus — AM  
CEP 66090 — Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ernesto Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 03438

TELEPHONE 011 241-3797

**TEC TOY**

